♦ Vous pouvez également considérer que le horla refuse de négocier avec les *êtres inférieurs*. Il va laisser les personnages s'approcher de lui uniquement avec l'intention de prendre le contrôle de leurs esprits en utilisant un sortilège ou une malédiction (ce qui aura pour effet de les rapprocher encore plus du seuil de la folie).

♦ Choisissez quelle était la fonction d'origine de l'infrastructure souterraine. Il s'agit peut-être d'une base militaire, d'un puit de mine, d'une prison, ou d'une usine de collecte de l'énergie géothermique (dans ce cas, il suffira d'un léger tremblement de terre pour que la caverne où se trouve Tsa-Sen se remplisse d'eau bouillante en quelques minutes).

♦ Les Noctes se sont enfuis en volant par le puits central, mais les héros n'ont pas d'ailes, et ils vont devoir traverser toute la structure pour trouver le seul passage qui leur permettra de descendre jusqu'à sa base. De nombreuses créatures se sont installées dans la fosse d'Ourdane (le plus souvent pour fuir la lumière du jour) et les personnages vont en rencontrer quelques-unes lors de leur exploration.

♦ Vous pouvez définir à l'avance quels seront les adversaires qui vont se placer sur le chemin des héros. Les habitants de l'installation sont peut-être engagés dans une guerre permanente pour la possession des rares ressources alimentaires, à moins qu'ils ne soient tous soumis à la volonté d'un horla qui voudra que les personnages soient *capturés vivants* car il veut parler avec eux. Il est bien conscient de la présence de Tsa-Sen dans les profondeurs du sol, mais il n'a pas encore pris de décision définitive à son sujet. (Il ne sait pas s'il doit en faire un allié, le combattre ou simplement le laisser là où il est).

♦ Vous pouvez si vous le préférez utiliser la **table de rencontres aléatoires** suivante :

Table des rencontres aléatoires de la fosse d'Ourdane

Niveaux supérieurs

D6	Rencontres
1	Un abri temporaire pour des explorateurs. Les héros pourront y trouver le l'eau, de la nourriture et des torches
2	Deux tribus de la fosse se sont entretuées. La présence de nombreux cadavres va rapidement attirer **1D6** goules
3	Ce niveau est habité par une tribu de mutants et de fugitifs. Lancez **1D6** : **1-2** : Ils sont amicaux, **4-6** : Ils sont agressifs
4	Une ferme souterraine. Une tribu cultive des champignons pour engraisser des cafards gros comme des veaux
5	Des Arimanas. **1D6** hommes-oiseaux armés de lances sont descendus dans le puits pour chasser des serpents
6	Un nid de serpents. C'est ici que naissent les serpents géants qui infestent la forêt de la Bièvre

Niveaux intermédiaires

D6	Rencontres
1	Une réserve du temps de l'Avant. Elle contient des vêtements, des purificateurs d'eau ou des *lampes magiques*
2	Le royaume souterrain. Un horla humanoïde est vénéré comme une divinité par les habitants de ce niveau
3	Les habitants de cet étage vont aider les héros avant de révéler leur véritable nature (des loups garous, des vampires, des cannibales ou des goules…)
4	Des fanatiques d'Hastur ou de Shub-Niggurath ont installés leur temple à cet étage (soirée poker tous les vendredis)
5	Une communauté de Gnomes. Ils sont souvent amicaux avec les habitants de la surface, mais pas toujours
6	Un ancien poste de contrôle. Une salle remplie de machines du temps de l'Avant. Certaines fonctionnent encore

Niveaux inférieurs

D6	Rencontres
1	Des hommes-rats venus du monde parallèle de Radland ont installés un avant-poste à cet étage
2	Des *robots de combat* errent dans cet étage à la recherche d'ennemis à abattre avec leurs fusils lasers
3	Des plantes ont envahi cet étage. Ce sont des champignons géants, des lianes étrangleuses ou des arbres carnivores
4	Cet étage est le refuge des goules qui parcourent la fosse à la recherche de chair en décomposition
5	Un horla misanthrope vit seul à cet étage. Il s'amuse à égarer les explorateurs avec des sortilèges et des illusions
6	Cet étage est infesté par des insectes ou des araignées d'une taille inhabituelle

Arkenstone

Fanzine ludique V4



La fosse d'Ourdane

Une aide de jeu pour l'univers des Millevaux

Ikarimonaï, le **pays des ombres** où vivaient les **Noctes**, a été ravagé par **Tsa-Sen**, un dieu déchut venu de la forêt limbique qui a pris l'apparence d'un **dendrogyre** (un loup géant dont la tête est entourée par une couronne de tentacules). Pour lui échapper, les derniers Noctes se sont enfuis vers un autre univers en ouvrant une porte d'ivoire, mais Tsa-Sen les a suivis. De l'autre côté, il a tué le shaman qui essayait de refermer le passage et il s'est emparé du **cristal ekdre**, une pierre magique indispensable pour la réalisation du rituel qui permet de passer d'un monde à l'autre. Le dieu déchut est à présent affaibli par l'emprise de **Shub-Niggurath**, il est prisonnier dans une caverne située dans les profondeurs des Millevaux, il ne peut pas retourner dans son domaine d'origine et ses proies se sont enfuie. Mais il est patient, il sait que les Noctes survivants ont besoin de l'éclat de cristal, et qu'ils reviendront bientôt le chercher.

♦ Les Noctes sont des humanoïdes l'allure gracile, ils mesurent environ un mètre cinquante et leur peau sombre est totalement glabre. Ils possèdent trois paires d'ailes, semblables à celles des libellules, qui leur permettent de se déplacer en volant sur de grandes distances. Ce sont des créatures silencieuses et furtives (elles communiquent sans doute émettant des ultrasons). Dans l'obscurité, les seuls signes qui indiquent la présence des Noctes sont le bourdonnement de leurs ailes et leurs grands yeux blancs, aussi brillants que des miroirs.

Même s'ils vivent nus et qu'ils ne semble pas utiliser d'objets plus compliqué que des pierres et des bâtons, les Noctes sont en fait des êtres très évolués. Ce sont tous d'habiles magiciens et ils communiquent avec les habitants des Millevaux en utilisant une forme de télépathie.

Après une rapide assemblée, ils ont considérés que le fait que le dieu déchut les ait pourchassés était une opportunité pour eux. Le dieu déchut semble incapable de voyager entre les mondes par lui-même. Les réfugiés vont décider d'ouvrir un nouveau portail pour retourner chez eux et laisser leur ennemi dans cet univers. Le seul défaut de ce plan est que les Noctes ont besoin du cristal ekdre pour réaliser leurs sortilèges, et que celui-ci est à présent en possession de Tsa-Sen. Par chance, les fugitifs se sont alliés avec des habitants des Millevaux qui ont acceptés de les aider à retourner dans leur monde d'origine.

♋ Les Noctes sont apparus dans les Millevaux dans une caverne située sous une grande construction souterraine encore en bon état (c'est-à-dire qu'il est assez facile de s'y déplacer d'un étage à l'autre en utilisant les escaliers ou les échelles qui se trouvent dans les colonnes d'ascenseurs).

♦ La fosse d'Ourdane se trouve au sud de la **Bièvre** (la forêt impénétrable qui entoure la cité de **Métro**), près de **l'auberge de la Patte d'Oie**.

Le puits d'accès est une ouverture circulaire, large de cent vingt mètres à son sommet et profonde de cinq cent, d'où partent des tunnels rectilignes qui conduisent à de nombreuses salles aux murs de bêton gris à chaque étage, (chaque étage fait dix mètres de haut, il faut une journée entière de marche et d'escalade pour descendre jusqu'à son niveau inférieur et deux ou trois fois plus de temps pour remonter jusqu'à la surface).

♦ Les Noctes ont reçu l'aide des **Arimanas**, les hommes-oiseaux qui vivent dans la canopée de la Bièvre. Ils leur ont offert un abri mais comme ils ne peuvent pas se déplacer dans les sous-sols, ils leur ont proposé de les mettre en contact avec des humains. Il est bien connu que ceux-ci savent se déplacer avec agilité dans les couloirs et les caves.

♦ Vous devez décider de quelle façon les Noctes vont rencontrer les personnages. Ils peuvent utiliser la méthode douce (ils vont entrer dans la chambre des héros à l'auberge au milieu de la nuit et apparaitre dans leurs rêves avant d'engager un dialogue télépathique avec eux), ou bien un moyen plus radical : Ils peuvent demander aux Arimanas d'enlever des personnes qui marchent sur la voie déchue qui relie les communautés de **Sarclet** et d'**Orcet**, puis les hypnotiser pour les obliger à agir pour eux - à moins qu'ils ne leur face avaler des **vers kwarhs**, des parasites qui vont se loger dans l'estomac des héros et qui vont leur procurer une douleur lancinante (et seuls les Noctes connaissent le remède qui permet de tuer ces parasites).

♦ Bien qu'il soit affaibli, Tsa-Sen est encore un adversaire dangereux et les personnages devront se montrer prudents s'ils veulent réussit à le vaincre (ou obtenir un accord avec lui). Le dieu déchut est une créature très intelligente, il ne va pas considérer les héros comme des adversaires mais des alliés potentiels.

Il peut par exemple promettre de donner le cristal ekdre si les personnages agrandissent la faille par où les Noctes se sont échappées pour qu'il puisse sortir de la caverne. Il peut également demander aux héros de revenir avec un shaman pour ouvrir à nouveau la porte d'ivoire, il repartira dans le pays des ombres et ils pourront rapporter le cristal aux Noctes (qui auront une *mauvaise surprise* quand ils vont revenir dans leur monde d'origine).

L'**Arkenstone** est une production du **GWF** - **Sauvez les Gobelins**
Textes et mise en page : **Finrod**
L'univers de **Millevaux** est une création de **Thomas Munier**
L'illustration a été trouvée sur Internet

Arkenstone
c/o Michel Poupart
13, rue de l'Eglise
22120 Yffiniac
arkenzine@yahoo.fr